# GASTROMANCIEN

## Une école de sorcellerie de Millevaux, par Thomas Munier

L'égrégore est une trame psychique. Somme des hantises humaines, elle enveloppe tout Millevaux. Elle explique et donne sa forme au surnaturel sur tout le continent. Pour faire de la magie, il faut manipuler l'égrégore. Si la sorcellerie est la plus évidente façon de faire, il existe une infinité d'autres façons, conscientes ou inconscientes. Dans tous les cas, la manipulation est à double sens. L'égrégore transforme ceux qui s'en approchent.

Ainsi, la gastromancie est une façon de manipuler l'égrégore en insufflant ses sentiments dans sa cuisine. Un plat préparé avec amour fera ressentir l'amour à celui qui le mange, un plat préparé avec une envie de meurtre sera empoisonné, ainsi de suite.

Les gastromanciens sont éparpillés à travers tout Millevaux. Ils sont plus nombreux dans les régions où la gastronomie est riche : Terres Franques, Florence, Al-Andaluz, Saxe. Ce sont des solitaires qui cachent leur art. Cas d'exceptions, certains révèlent leur pouvoir à une tribu pour la contrôler. Ainsi que des collèges secrets de gastromanciens maquillés en confréries de gastronomes.

La gastromancie n'est ni bonne ni mauvaise, tout dépend des sentiments et du plat en question !

Enfin, le gastromancien peut destiner sa nourriture aussi bien à ses amis, à ses ennemis, qu'à lui-même, en fonction du sentiment recherché.

Les humains n'ont pas le monopole de la gastromancie. Horlas, Créatures et animaux y ont aussi accès.

## Florilège de situations :

+ **Ventrorulat, un géant truculent**, possède un manoir en pleine forêt avec une cuisine gigantesque et des marmitons surgis de nulle part. Il accueille les nomades qui s'attardent dans les parages. Pour tout dire, il les recherche tellement que ses invitations prennent un air de capture. Il leur sert quantités de poulardes, plats en sauce, charcuterie, venaisons, accompagnées de vins fins et de mille produits de la forêt. Tout du long, il les régale aussi d'anecdotes et de rires tonitruants, se frappant les cuisses et dévorant lui-même une grande part du festin. Quelles sont ses intentions ? De quelles chasses cataclysmiques sont issues toutes ces victuailles ? Les convives servent-ils de cobayes pour de nouvelles recettes gastromanciennes ? Le géant les considérera-t-il comme ses débiteurs, exigeant d'eux de devenir marmitons ou d'accomplir ses basses œuvres ? Les engraisse-t-on en vue d'une recette magique à base d'humain ? Le géant est-il un humain ou un Horla ? Sa forme gargantuesque est-elle le produit de l'égrégore ? Quant aux convives, quelles mutations vont-ils subir ?

+ **Michel Lapoigne, un cuistot de régiment**, mitonne ses plats avec colère, une viande saignante, vinaigrée, pimentée, pour insuffler la rage à ses soldats.

+ **Vitello Manzeleini, un grand chef gastromancien**, missionne des nomades pour aller chercher des ingrédients rares dans les forêts les plus dangereuses : Sang de Sapin-Goule dans les Morts-Plateaux, Sève d'Arbre-Spirale dans le domaine sacré d'Irminsul, Opium Jaune dans les galeries de Métro...

+ **Les Dents Taillées, une tribu de cannibales** menée par un gastromancien, le Chamane Kustu. Dans leur cas, manger le cerveau des vaincus permet réellement de s'accaparer leur force !

+ **Mange ta soupe** ou les Horlas viendront te prendre ! La soupe a en effet un pouvoir de protection...

+ **Cette potée permet de devenir un corps astral**. On peut alors s'aventurer dans les périlleux sentiers de la forêt limbique, raccourcis entre les lieux les plus éloignés du monde, terrain de rencontre avec les esprits des Horlas et même avec le Bouc Noir… Sauf que les ingrédients de la potée sont issus de la forêt limbique ! Comment la première marmite a-t-elle pu être préparée ? Qui a ramené les premiers ingrédients ? Pour quelle entourloupe cruelle ?

+ **La Confrérie des Taste-Tourte**. Ce sont de vieux messieurs avec des robes étranges et des rituels non moins étranges. Ils confectionnent des tourtes avec du lichen rouge, des champignons-ganglions, de la fleur de chienlit, de la Viande Noire. Ils veulent transmettre leur savoir, ils cherchent des disciples, des nomades en quête de pouvoir et de bonne chère, qu'ils pourront façonner à leur guise…

+ **L'Auberge Croûtepaille**. Croûtelle et Briochon, le couple de tenanciers, accueillent les nomades dans leur établissement fait de bric et de broc, au bord de la Voie Déchue. Avant de passer à table, ils boivent un coup avec leurs hôtes, histoire de les interroger sur leur vie, leurs voyages, leur envies culinaires. En fait, Croûtelle et Briochon sont deux gastromanciens à fleur de peau. Pendant ce long apéritif, ils vont tomber amoureux de leurs hôtes, ou vouloir les aider à leur insu, ou les détester à mort, ou vouloir changer leur physique ou leur mental. Bien sûr, Germette et Frolon éprouveront des sentiments divergents ! En tout cas, l'impression que leur auront laissé leurs convives conditionnera le menu du soir. Philtres d'amour, chicorée à la cigüe, tête de cochon au persil qui transforme en Mère Truie, truite aux pleurottes sanglantes qui fait se rouvrir les plaies ou infusion de fougères blanches qui soigne la folie…